

8. Морхат П.М. Правосуб'єктність искусственного интеллекта в сфері права інтелектуальної власності: громадянсько-правові проблеми. Москва 2018 дисертація на соискання ученої ступені доктора юридических наук – 420с.
9. Гуадамус А. Искусственный интеллект и авторское право URL: <http://биржаинноваций.рф/index.php/poleznie-statii/507-iskusstvennyj-intellekt-i-avtorskoe-pravo>
10. Морхат П.М. Юнит искусственного интеллекта как электронное лицо / П.М. Морхат // Вестник Московского государственного областного университета. Серия: Юриспруденция. –2018. – №2. –С. 61–73.

Фасій Богдан Володимирович,

*кандидат юридических наук, доцент, доцент кафедри цивільного права
Національного університету «Одеська юридична академія»*

Толмачевська Юлія Олегівна,

*студентка 2 курсу магістратури ОНП «Право»
факультету цивільної та господарської юстиції
Національного університету «Одеська юридична академія»*

ПРОБЛЕМНІ ПИТАННЯ СУДОВОГО РОЗГЛЯДУ СПОРІВ У СФЕРІ КІБЕСПОРТУ

Кіберспорт (англ. – «eSports») швидко розвивається у всьому світі. Капіталізація сфери кіберспорту вже досягає мільярда доларів на рік, що, в свою чергу, створює передумови для юридических спорів.

На відміну від традиційних видів спорту, де Спортивний арбітражний суд (далі – CAS) [1] є основним міжнародним органом для вирішення спорів, у сфері кіберспорту поки що відповідного органу немає. При цьому, кількість спорів у кіберспорті незабаром може досягти кількості спорів у спорті традиційному, а питання можливості розгляду кіберспортивних спорів у CAS поки що є відкритим.

Все це призводить до певних проблем у визначенні юрисдикції для вирішення спорів у сфері кіберспорту. Зокрема, видавці ігор та організатори турнірів сперечаються за визначення суб'єктів які мають повноваження на прийняття рішень щодо спірного питання. При цьому, у випадку порушення авторських прав наразі видавці частіше намагаються захистити свої права у національних судах [2].

Нижче наведено короткий огляд факторів, які сторони повинні враховувати при виборі суду для вирішення їх цивільно-правового спору в сфері кіберспорту. Дані фактори були виокремлені на основі аналізу судових рішень як національних судових установ так і спеціально створеного арбітражу для вирішення спорів в сфері кіберспорту.

Перше, на що потрібно звернути увагу – це контрактні вимоги: чи вже був обраний орган для вирішення спорів за умовами контракту? Чи є в правилах видавця відеогри чи організатора турніру застереження, яке передбачає певний процес вирішення спорів?

Друге – час і вартість спору: яка цінність суперечки? Чи вимагає вона термінового вирішення або є допустимим затяжний судовий процес?

Третій важливий фактор – це географічні міркування: чи спір явно локалізований в одній країні, або в ньому є більш складний транскордонний аспект?

Четвертий фактор – це технічні питання: чи повинен суддя мати спеціальні знання в сфері кіберспорту для винесення справедливого рішення?

Наразі існують декілька шляхів вирішення спорів у сфері кіберспорту:

1. Судовий процес

Якщо цивільно-правовий спір в сфері кіберспорту локалізований в одній юрисдикції (за контрактом або за географією) і не потребує швидкого вирішення, традиційний судовий процес через відповідні національні суди залишається життєздатним варіантом.

Проте, слід пам'ятати, що eSports є індустрією цифрових розваг, яка за своєю природою є міжнародною: переважна більшість суперечок, ймовірно, мають міжнародний аспект, який вимагає більш широкого й гнучкого правового підходу. Суперечки з приводу «lex fori» і «forum non-conveniens» можуть додавати справі небажаний рівень складності і зробити її надто витратною [2].

Більш того, слід пам'ятати, що якщо спір вимагає термінового вирішення, це може бути важко досягти при судовому розгляді.

2. Традиційний комерційний арбітраж

Арбітражний процес є більш гнучким, ніж традиційний судовий процес: в результаті чого вже є достатній вибір платформ для більшості міжнародних комерційних суперечок, включаючи чисельні спонсорські та ліцензійні спори у світі традиційних видів спорту [3].

З іншого боку, хоча арбітражний процес може бути швидшим і дешевшим, ніж національна судова система, витрати можуть бути непривабливими для багатьох кібергравців, команд або молодих компаній, які намагаються пробитися в цій новій галузі. Нещодавній звіт «The London Court

of International Arbitration» (далі – LCIA) показав, що витрати сторін на вирішення спору в цьому арбітражі в середньому складають \$ 97 000 і займає 16 місяців з моменту ініціювання до винесення рішення [2].

3. Спортивний арбітражний суд (англ. – Court of Arbitration for Sport; далі – CAS) [3]

Існує думка, що CAS є найбільш прийнятною платформою для вирішення спорів у сфері кіберспорту. Зрештою, комерційний та юридичний світ кіберспорту багато в чому аналогічний традиційному спорту: ключові зацікавлені учасники кіберспортивних відносин є подібними, має місце допінг, шахрайство, проблема фіксації матчів. Принципи справедливого тлумачення правил ФІФА щодо участі у турнірі на Чемпіонаті світу з футболу не обов'язково повинні сильно відрізнятися від інтерпретації правил ESL щодо кібертурнірів.

Проте кіберспорт має свою специфіку, яка ускладнює розгляд спорів у CAS:

- по-перше, CAS наразі не має жодного фахівця з відеоігор у списку арбітрів, тому технічна експертиза може бути ускладнена;
- по-друге, поки що відсутня узгоджена позиція суб'єктів кіберспортивної діяльності (видавців, організаторів турнірів, спортсменів тощо) щодо визначення CAS як органу з розгляду спорів у сфері кіберспорту;
- по-третє, і, мабуть, найважливіше, CAS досі не визнає кіберспорт як спорт, який підпадає під його юрисдикцію.

4. Спеціальний арбітражний органи

Всесвітня асоціація кіберспорту (WESA), заснована сімома європейськими кіберспортивними командами та ESL у травні 2016 року оприлюднила правила судового розгляду для свого нещодавно створеного арбітражного суду [4]. І це означає, що арбітражного суду WESA готовий почати працювати. Арбітражний суд WESA – орган вирішення спорів між конфліктуючими сторонами – є першим у своєму роді в кіберспорті.

Основною метою появи зазначеної організації є створення «парасолькового» арбітражного суду для сфери кіберспорту (своєрідний CAS для кіберспорту). Але наразі він не прийняв жодного рішення, на основі якого можна було б справедливо судити про його судову ефективність [2].

При цьому, слід відзначити, що саме арбітражна форма розгляду суперечок є найбільш ефективною для розвитку кіберспорту завдяки можливості швидкого реагування на проблеми, що виникають. Багато учасників кіберспортивних відносин відмовляються подавати позов до суду, в значній мірі через те, що вартість і час, пов'язані з судовим процесом, значною мірою неефективні для вирішення найбільш поширених видів спорів

в сфері кіберспорту. Створення швидкого спеціалізованого механізму вирішення спорів має сприяти вирішенню цих проблем.

До тих пір, поки арбітражний суд WESA не зможе залучити до своєї процедури не членів асоціації, він буде сприйматися лише як ще одна спроба створити інституцію, яка обслуговує сама себе. Щоб бути більш точним, арбітражний суд WESA має продемонструвати свою авторитетність і незалежність від WESA та її членів-засновників, як це було обіцяно в його преамбулі.

Що відбувається наразі в сфері кіберспорту без наявності дієвого арбітражного суду? Наразі виносяться рішення, прийняті навіть без будь-якої видимості належного цивільного процесу вирішення спорів або прозорості. Хоча рішення за своєю суттю може бути справедливим, але процес безумовно поки що ні.

Таким чином, внаслідок здійсненого дослідження, можна зробити висновок, наразі ефективна інституційна система для розгляду зазначених спорів відсутня. Відповідно існує об'єктивна необхідність створення дієвої системи органів з розгляду спорів у сфері кіберспорту, як на національному, так і на міжнародному рівні.

ЛІТЕРАТУРА:

1. Court of Arbitration for Sport. – 2019. – Режим доступу : <https://www.tas-cas.org/en/index.html>.
2. Esports Disputes: Choosing your battleground // Bird & Bird. – 2018. – Режим доступу: <https://www.twobirds.com/en/news/articles/2018/global/esports-disputes-choosing-your-battleground>.
3. Court of Arbitration for Sport. – 2019. – Режим доступу: <https://www.tas-cas.org/en/index.html>.
4. WESA's eSports arbitration court is good to go—but who will appeal to it? // DOTeSports. – 2016. – Режим доступу: <https://dotesports.com/business/news/a-new-daily-esports-tv-show-aims-to-bridge-the-gap-between-games-4380>.